

WILDE WIKINGER

4511

Mitbringspiel

Ein gewagtes Wettspiel für 2-5 Spieler von 6-99 Jahren.
Spielidee: Wolfgang Dirscherl; Illustration: Michael Menzel

Spielidee: Wer setzt seine Ausrüstungskarten geschickt ein, um so bei der Verteilung der Schätze die meisten Edelsteine zu erbeuten?

Spielinhalt: 1 Wikingerdorf, 3 Schiffe, 40 Edelsteine, 60 Ausrüstungskarten, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Spieldauer: ca. 10 – 15 Minuten

Vorbereitung:

- Das Wikingerdorf in die Mitte legen
- Die drei Schiffe in einer beliebigen Reihe vor das Dorf legen und auf jedes Schiff einen Edelstein legen
- Alle Ausrüstungskarten mischen, jeder erhält verdeckt sechs Karten, den Rest als Vorratsstapel bereitlegen

Spielablauf: würfeln:

Das gelbe, rote oder blaue Schiff:

Einen Edelstein aus dem Vorrat auf das entsprechende Schiff legen

Das schwarze Schiff:

Einen Edelstein aus dem Vorrat auf ein beliebiges Schiff legen

Die Ausrüstung:

Reihum, beginnend beim Würfler, zieht jeder Spieler eine Ausrüstungskarte vom Stapel

Das Wikingerdorf:

Das Schiff direkt vor dem Wikingerdorf wird gewertet:

- Beginnend beim Würfler bietet reihum jeder einmal Ausrüstungskarten in der Farbe des Schiffes
- Die Joker-Karten können für jede Farbe eingesetzt werden
- Wer die meisten Karten bietet, bekommt die Edelsteine auf dem Schiff
- Die Karten des Höchstbietenden werden auf einen offenen Ablagestapel gelegt
- Das gerade entladene Schiff an die letzte Schiffsposition stellen, die beiden anderen Schiffe näher ans Wikingerdorf heranrücken
- Die anderen Spieler nehmen ihre Karten wieder auf die Hand

Spielende: Das Spiel endet, sobald ein Spieler ein Schiffssymbol würfelt und kein Edelstein mehr aus dem Vorrat nachgelegt werden kann.
Wer die meisten Edelsteine gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Tipps und Besonderheiten:

- Fördert erste taktische Überlegungen
- Fördert vorausschauendes Denken



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ab 6